DOL-GDIP-FRA-M

DIE HARD™

VENDETTA

Vivendi Universal Interactive Publishing Int.
32 Avenue de l'Europe
Batiment Energy 1, Porte B
78457 Velizy-Villacoublay cedex
France

© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, Die Hard et leurs logos respectifs sont des marques ou des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Game engine © 2002 Bits Studios Ltd. Utilise Bink Vidéo. Copyright © 1997 - 2002 par RAD Game Tools, Inc. Co-édité et distribué par Vivendi Universal Games International. NDA Productions et le logo NDA Productions sont des marques de Vivendi Universal Games International.

IMPRIME EN ALLEMAGNE

EmuMovies

BINK VIDEO

bits studios

FOX INTERACTIVE™

NDA™ productions

A division of Vivendi Universal Games International

FOX INTERACTIVE™

NDA™ productions

MODE D'EMPLOI

NINTENDO GAMECUBE™

1170155527 1

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

1 joueur

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

Memory Card (carte mémoire) Nécessite 06 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY

Nintendo®

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

Contrôles 4
Pour commencer 6
Introduction 6
- Bienvenue dans Die Hard™ Vendetta 6

Menus et interface 7
- Menu principal 7
- Nouvelle partie 7
- Choix d'un chapitre 9
- Charger 10
- Sauvegarder 10
- Options 11
- Menu pause 13

Affichage tête haute 14
- Aperçu 14
- Modes Action et Mode Furtif 15
- Prises 16
- Arrestations et interrogatoires 17
- Temps de héroe 18

Déguisements 19
Inventaire et armes 20
- Utiliser les armes et objets 20
- Liste des armes 21
- Munitions 25
- Objets de l'inventaire 26
- Jouer John McClane 28

Fichiers de la police 30
Crédits 33
Support technique 38
Garantie 39

CONTRÔLES

CONFIGURATION A

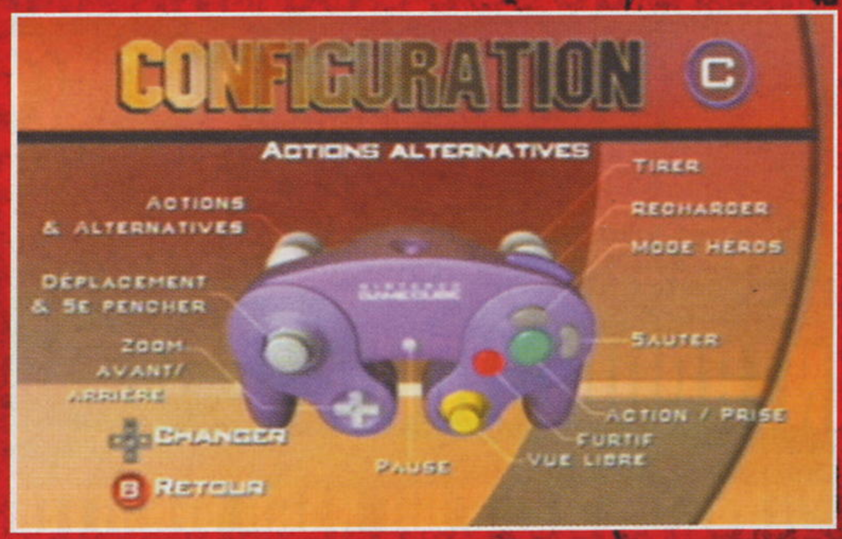
CONFIGURATION A

CONFIGURATION B

CONFIGURATION B

CONFIGURATION C

CONFIGURATION C



POUR COMMENCER

1. Eteignez votre console NINTENDO GAMECUBE (bouton d'alimentation sur OFF).
2. Insérez le disque de jeu NINTENDO GAMECUBE dans la NINTENDO GAMECUBE.
3. Fermez le couvercle.
4. Vérifiez qu'une manette NINTENDO GAMECUBE est branchée sur le port de manette 1.
5. Si vous voulez sauvegarder la partie, insérez une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans la console.
6. Allumez la console (bouton d'alimentation sur ON) et vous verrez s'afficher l'écran de titre de Die Hard Vendetta.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

INTRODUCTION

BIENVENUE DANS DIE HARD VENDETTA

Préparez-vous à incarner John McClane, policier de Century City. Dans ce jeu d'action 3D, vous allez explorer toute la

MENU ET INTERFACE

ville, d'un musée à une usine de conditionnement de thons. Il vous faut retrouver Lucy, la fille de John McClane.
Pour naviguer dans les menus, utilisez la manette + ou le Stick directionnel pour sélectionner une option. Appuyez sur le Bouton A pour valider votre sélection et appuyez sur le Bouton B pour revenir au menu précédent.

MENU PRINCIPAL

Les options suivantes sont proposées dans le menu principal du jeu :

Nouvelle partie : commencez une nouvelle partie de Die Hard Vendetta en commençant par le premier chapitre.

Sélectionner un chapitre : jouez à n'importe lequel des chapitres que vous avez débloqués dans la partie.

Charger : reprenez la partie au début d'un chapitre dans lequel vous avez sauvegardé une partie.

Sauvegarder : sauvegardez la partie en cours.

Options : modifiez les réglages audio et vidéo.

Crédits : affichez les crédits du jeu.

NOUVELLE PARTIE

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous verrez une série de menus vous permettant de choisir vos préférences de jeu.

DIFFICULTÉ :

Le premier menu sert à choisir le niveau de difficulté. Trois niveaux de difficulté sont proposés dans Die Hard Vendetta :

Die Hard : facile
Die Harder : normale
Die Hardest : difficile

Le niveau de difficulté influe principalement sur vos ennemis dans le jeu, qui seront plus ou moins précis ou réagiront plus ou moins vite à des éléments extérieurs, comme les bruits de pas, les coups de feu, etc. Au niveau de difficulté le plus élevé, certaines aides de jeu sont désactivées.

OPTIONS DE JEU

Vous pouvez modifier les options de jeu selon vos goûts.

Configuration manette : Choisissez l'une des configurations de manette prédéfinies.

Viseur : utilisez gauche et droite de la manette + pour choisir le viseur à utiliser.

Apparence de McClane : utilisez gauche et droite de la manette + pour choisir un John McClane droitier ou gaucher.

Options manette : affinez les contrôles.

Jouer : pour accéder au menu de Choix du chapitre.

OPTIONS MANETTE :

Vibration : active ou désactive les vibrations de la manette.

Vitesse de rotation : ajuste la vitesse à laquelle vous tournez.

Sensibilité : ajuste la sensibilité du Stick directionnel.

Vue inversée : activez la vue inversée. Dans ce cas, poussez le manche vers le haut fait baisser le regard.

Centrer automatiquement : quand cette option est activée, le viseur de John revient automatiquement au centre de l'écran.

MENU ET INTERFACE

Centrer automatiquement : quand cette option est activée, le viseur de John se place automatiquement sur la cible la plus proche. La 'fenêtre' de visée automatique devient de plus en plus petite quand vous augmentez le niveau de difficulté. En mode Die Hard (facile), elle englobe tout l'écran.

Centrer vue : recentre automatiquement le point de vue lorsque vous vous déplacez.

Lorsque vous aurez modifié les options de jeu selon vos préférences, vous pouvez aller au menu de Choix du chapitre.

CHOIX DU CHAPITRE

Ce menu présente tous les chapitres auxquels vous avez accès.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous n'avez accès qu'à l'entraînement et au premier chapitre.

Quand vous progressez dans le jeu et que vous terminez un chapitre, le chapitre suivant est débloqué et vous le verrez dans ce menu.

Vous pouvez faire défiler la liste des chapitres auxquels vous avez accès en utilisant gauche et droite du Stick directionnel.

Si vous sélectionnez un chapitre que vous avez déjà terminé, appuyez sur le Bouton X pour afficher vos statistiques pour ce chapitre.

Pour commencer, sélectionnez le chapitre auquel vous voulez jouer et appuyez sur le Bouton A.

Vous pouvez revenir au précédent menu en appuyant sur le Bouton B.

CHARGER

REMARQUE : une Memory card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE est nécessaire pour charger vos données.
REMARQUE : n'insérez et ne retirez jamais une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE lors du chargement de fichiers.

Sélectionnez l'option Charger dans le menu principal.

Vous pouvez choisir le Slot A ou le Slot B pour charger la partie sauvegardée. Mettez votre sélection en surbrillance et appuyez sur le Bouton A.

Utilisez Haut ou Bas du Stick directionnel pour choisir un des 8 emplacements de sauvegarde disponibles, correspondant à la partie à charger et appuyez sur le Bouton A pour valider.

Sélectionnez "Oui" pour confirmer votre choix ou "Non" pour choisir une autre sauvegarde.

Vous pouvez retourner à l'écran précédent en appuyant sur le Bouton B.

SAUVEGARDER

REMARQUE : une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE est nécessaire pour sauvegarder vos données.
REMARQUE : n'insérez et ne retirez jamais une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE lors de la sauvegarde de fichiers.

Sélectionnez Sauvegarder dans le menu principal.

Vous pouvez choisir le Slot A ou B pour sauvegarder la partie. Mettez votre sélection en surbrillance et appuyez sur le Bouton A.

REMARQUE : si vous n'avez pas encore utilisé votre Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE avec Die Hard

Vendetta, il vous sera demandé de créer un fichier de données pour le jeu. Sélectionnez "Oui" pour continuer ou "Non" pour essayer un autre slot de Memory Card (carte mémoire).

Utilisez Haut ou Bas du Stick directionnel pour choisir un des 8 emplacements de sauvegarde disponibles, correspondant à l'endroit où sauvegarder la partie et appuyez sur le Bouton A pour valider.

Tapez un nom pour la sauvegarde en utilisant le clavier virtuel. Mettez une lettre en surbrillance et appuyez sur le Bouton A pour la sélectionner. Le nom de la sauvegarde ne peut pas dépasser 8 lettres.

Lorsque vous avez fini de taper un nom pour la sauvegarde, sélectionnez TERMINE et appuyez sur le Bouton A pour procéder à la sauvegarde.

Vous pouvez retourner à l'écran précédent en appuyant sur le Bouton B.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

OPTIONS

Depuis ce menu, vous pouvez modifier la configuration audio et vidéo du jeu et modifier les options de jeu :

MODE SCAN PROGRESSIF :

Si vous utilisez un téléviseur compatible 60 Hz, vous pouvez activer le mode 60 Hz en maintenant le Bouton B enfoncé lorsque vous démarrez votre console GAMECUBE. Au bout de quelques secondes, il vous sera proposé d'utiliser le mode 60 Hz. Si votre téléviseur n'est pas compatible 60 Hz, cette option ne sera pas proposée.

VIDÉO :

Luminosité : ajuste la luminosité de l'écran.

Ecran large : modifie le taux d'aspect de l'affichage pour les téléviseurs 16/9.

Taille écran principal : vous permet de définir le nombre de bandes utilisés pour l'ATH, en fonction de votre téléviseur.

AUDIO :

Pour régler les options audio.

Volume des sons : réglez les volume des effets sonores et des voix.

Volume de la musique : pour définir le volume de la musique dans le jeu.

Activer stéréo : active ou désactive le son stéréo.

Inverser stéréo : inverse les canaux gauche et droit pour le son stéréo.

Voir les sous-titres : quand cette option est activée, vous verrez les sous-titres s'afficher en bas de l'écran quand vous entendez des dialogues.

OPTIONS DE JEU :

Pour régler les options de jeu.

Changer d'arme auto : quand cette option est activée, vous prenez automatiquement en main les armes que vous ramassez pendant la partie.

Recharger auto. : vos armes sont automatiquement rechargées lorsqu'elles sont vides.

Saut auto. : cette option vous permet de sauter automatiquement depuis le bord d'une corniche quand vous courez. Vous pouvez toujours utiliser la commande de saut de la manette pour sauter vous-même. Quand l'option de saut automatique est désactivé, vous devez utiliser la commande de saut de la manette pour sauter.

Cam. Balle : active ou désactive la caméra balle.

MENU PAUSE

Les options suivantes sont proposées lorsque vous appuyez sur le Bouton Start/Pause en cours de partie.

Continuer : pour reprendre la partie en cours.

Retour au point de contrôle : pour reprendre le chapitre en cours au début.

Objectifs actuels : pour voir les objectifs qu'il vous reste à accomplir.

Configuration manette : choisissez l'une des configurations des contrôles proposées.

Options de jeu : pour modifier les options de jeu selon vos goûts :

Options : pour modifier les réglages audio et vidéo.

Quitter : arrêter de jouer au chapitre actuel et retourner au menu de Choix du chapitre.

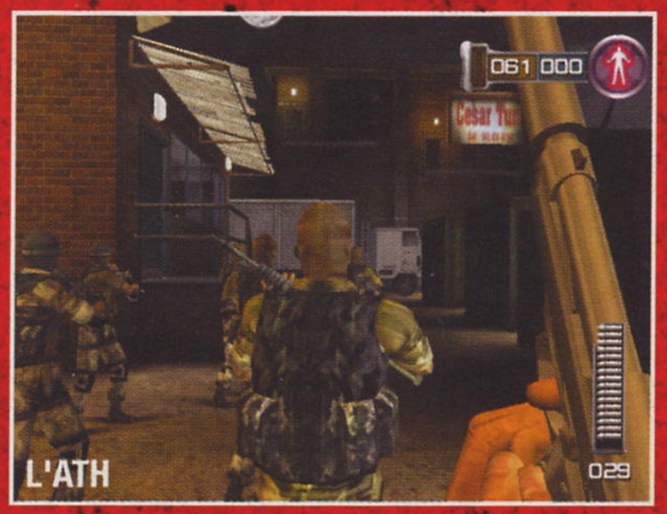
AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

APERÇU

ATH : (en haut à gauche de l'écran) L'ATH de Die Hard Vendetta est conçu pour que vous puissiez facilement et rapidement vérifier votre condition même en plein combat.

Il comprend 4 sections principales. De gauche à droite :

- La barre de héros. Elle indique le "temps de héros" que le joueur a accumulé.
- Les points de vie actuels du personnage. 100 est le maximum et 0 indique que vous êtes mort.
- L'état de votre armure. 100 indique un niveau d'armure maximum.
- Jauge de dégâts. Elle permet d'indiquer où vous êtes blessé et vous signale quand vous êtes dans une situation où vous risquez de signaler votre présence à d'autres personnages.



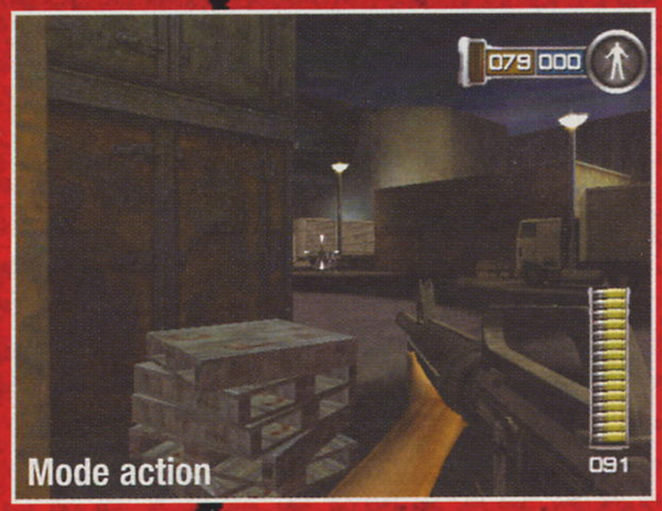
L'ATH

Munitions (en bas à droite/gauche) : les chiffres dans la section munitions indiquent combien de munitions il vous reste pour l'arme sélectionnée. Si vous tenez deux armes en main, un chargeur est affiché pour chacune. Les chiffres indiqués tout en bas vous précisent combien de munitions vous avez sur vous pour cette arme.

MODE ACTION ET MODE FURTIF

Vous pouvez jouer dans deux modes de déplacement : action et furtif.

Vous pouvez passer d'un mode à l'autre à tout moment en utilisant la commande Action\Furtif.



Mode action

Vous pouvez savoir dans quel mode vous vous déplacer en regardant l'icône en bas de l'écran et à la façon dont vous portez votre arme.

En mode Action, l'arme est pointée devant vous, prête à tirer.

En mode Furtif, elle est tenue sur le côté.

En mode Action, vous vous déplacez plus vite, mais vous faites plus de bruit et risquez plus d'être repéré.

Mode furtif

En mode Furtif, vous allez moins vite, mais vous faites moins de bruit et risquez moins d'être repéré.

PRISES

L'indicateur de dégâts vous permet également de savoir si vous pouvez faire une prise.

Si vous utilisez une arme à une main ou que vous utilisez juste vos poings, vous pouvez faire une prise pour attraper les autres personnages du jeu.

Pour faire une prise, vous devez vous approcher de votre cible par l'arrière, sans qu'elle s'aperçoive de votre présence.

Lorsque vous êtes assez proche pour faire une prise, une silhouette rouge s'affiche dans l'indicateur de dégâts.

Utilisez alors la commande Prise (Bouton A dans les configuration A et C et Bouton X dans la configuration B) pour faire une prise et maintenir votre cible sous votre contrôle. Vous ne pouvez faire une prise que lorsque la silhouette est rouge dans l'indicateur.

Prise

Faire une prise est un bon moyen de prendre l'avantage dans une confrontation. Mais si vous affrontez un groupe d'ennemis, votre cible doit avoir été choisie avec précaution, car tous n'ont pas la même importance. Le chef du groupe est généralement habillé différemment des autres.

ARRESTATIONS ET INTERROGATOIRES

Quand vous avez fait une prise sur un suspect, vous pouvez l'arrêter avec son groupe. Lorsqu'ils ont tous mis leur arme au sol, avancez avec le suspect toujours sous contrôle et ramassez les armes. Cela les place automatiquement en état d'arrestation et ils se mettront à genoux. Pour arrêter le suspect que vous avez pris, appuyez sur la commande action.

Si les suspects sont assis, ils peuvent être interrogés. Pour les interroger, utilisez la commande action en les regardant. Ils vous fourniront peut-être des informations utiles. Lorsqu'ils se penchent en avant, c'est qu'ils n'ont plus rien à dire et ils attendront que d'autres policiers viennent les chercher.

TEMPS DE HEROS

Sur la gauche de l'ATH, vous pouvez voir une jauge qui représente le temps de héros que vous avez accumulé.
Le joueur gagne du temps de héros quand il sauve des otages.
A chaque fois qu'un civil est sauvé, la jauge de temps de héros se remplit un peu.

Temps de héros

Vous pouvez utiliser votre temps de héros à n'importe quel moment, en appuyant sur la commande Mode Héros. Vous restez en mode Héros tant que vous n'avez pas épuisé tout votre temps de héros.

Le mode Héros est un moyen de faire pencher les choses en votre faveur, en vous accordant des réflexes hors du commun. Lorsque vous passez en mode Héros, vous ne pouvez pas le désactiver tant qu'il reste du temps de Héros, utilisez-le donc quand il sera le plus utile.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

DEGUISEMENT

Tout au long du jeu, vous trouverez de nombreux déguisements que le personnage peut utiliser. Quand vous portez un déguisement, vous pouvez le voir aux vêtements que vous avez sur les bras.

Déguisement

Porter un déguisement peut parfois vous permettre d'éviter des personnages qui ne vous ignoreraient pas en temps normal ou qui ne vous laisseraient pas passer.

INVENTAIRE ET ARMES

UTILISER LES ARMES ET LES OBJETS

Vous aurez accès à de nombreuses armes et objets au cours de la partie.

Pour choisir une autre arme dans votre inventaire, appuyez sur droite de la manette + pour accéder à l'inventaire des armes ; prenez l'arme suivante en appuyant sur haut de la manette + ou l'arme précédente en appuyant sur bas de la manette +. Appuyez sur le Bouton A pour prendre en main l'arme sélectionnée.

L'inventaire des armes

Les objets autres que des armes sont stockés dans un inventaire d'objets, de couleur différente de celui des armes.

Pour utiliser des objets dans l'inventaire, appuyez sur gauche de la manette +, puis passez les objets en revue à l'aide de haut et bas de la manette + pour choisir l'objet à utiliser. Lorsque l'objet voulu est affiché, appuyez sur Bouton A pour l'utiliser.

L'inventaire des objets

Lorsque vous affichez un inventaire, vous pouvez passer à l'autre en appuyant sur gauche ou droite de la manette +.

Vous pouvez facilement changer d'arme parmi celles que vous avez, sans devoir afficher l'inventaire des armes, en utilisant haut et bas de la manette +. Haut de la manette + permet de sélectionner l'arme suivante (plus puissante). Bas de la manette + permet de sélectionner l'arme précédente (moins puissante). Remarquez que la liste des armes est en boucle.

LISTE DES ARMES

Voici certains des objets que vous allez trouver, ainsi que les modifications et, éventuellement, les munitions associées :

PAINTBALL

Il n'a rien de dangereux, mais le pistolet de paintball est utilisé par la police lors des entraînements. Munitions classiques : billes de peinture de différentes couleurs.

REVOLVER

John McClane utilise son arme de service, un revolver de calibre 9mm léger et à six coups. Munitions classiques : balles blindées de calibre 9mm.

PISTOLET DE 9MM

Les hommes de Gruber utilisent un pistolet semi-automatique de calibre 9mm. C'est une arme très fiable et très puissante. Il dispose d'un chargeur de 17 coups et peut être équipé d'un silencieux. Munitions classiques : balles blindées de calibre 9mm.

PISTOLET DE 9MM À SILENCIEUX

Le pistolet de 9mm semi-automatique est une arme puissante et très discrète lorsqu'on y ajoute un silencieux. Munitions classiques : balles blindées de calibre 9mm.

ENFORCER

Plus puissant que le pistolet de 9mm, l'Enforcer est une arme de poing à emprunt de gaz qui peut infliger des dégâts impressionnants. Munitions classiques : balles blindées de calibre .50.

PISTOLET-MITRAILLEUR DE 9MM

Léger et puissant, le pistolet-mitrailleur de 9mm est encore plus meurtrier quand on en tient un dans chaque main. Attention toutefois, car s'il est puissant, il a aussi une cadence de tir très élevée et les munitions filent vite. Munitions classiques : balles blindées de calibre 9mm.

INVENTAIRE ET ARMES

PISTOLET-MITRAILLEUR TACTIQUE

Un pistolet-mitrailleur de 9mm court, simple et robuste, plus précis que le pistolet-mitrailleur standard. Munitions classiques : balles blindées de calibre 9mm.

FUSIL D'ASSAUT

Réputé pour sa conception simple et robuste, cette arme est fiable et facile à entretenir. Elle dispose d'un chargeur de 30 cartouches. Munitions classiques : calibre 7,62mm.

FUSIL D'ASSAUT LOURD

Ce fusil d'assaut est doté d'une lunette de visée pour plus de précision. Munitions classiques : calibre 7,62mm à tête explosive.

FUSIL DE PRÉCISION

Il n'a pas la cadence de tir du Fusil d'assaut lourd, mais il est terriblement efficace pour abattre une cible à longue portée. Munitions classiques : calibre 7,62mm.

FUSIL À POMPE

Parfait pour nettoyer d'un coup une large zone, le fusil à pompe est puissant et dévastateur. Munitions classiques : cartouches de calibre 12.

LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes permet d'éliminer plusieurs ennemis d'un coup, mais il a un autre avantage : vos adversaires ont plus de mal à se concentrer pour vous tirer dessus quand ils sont en feu. Munitions classiques : bidons d'essence.

MINIGUN

Il en existe deux types : celles qui sont fixées au sol et celles qui sont tenues en main. La minigun est une arme dévastatrice, capable de mettre en pièce tout ce que vous arrosez de balles.

ARBALÈTE

Silencieuse et mortelle, l'arbalète est une arme très efficace pour éliminer un petit groupe de mercenaires. Munitions classiques : carreaux d'arbalète.

LANCE-ROQUETTES

Lourd et lent à recharger, le lance-roquettes n'en est pas moins terriblement efficace.

GRENADE

Remplie d'éclats de métal qui partent dans toutes les directions quand elle explose, la grenade à fragmentation est une arme particulièrement dangereuse.

INVENTAIRE ET ARMES

C4 ET DÉTONATEUR

Une charge de C4 avec son détonateur, que John peut placer où il veut et faire exploser à volonté.

MINE DE PROXIMITÉ

Ce petit explosif dispose d'un capteur qui fait exploser la charge dès que quelque chose approche. Attention, car elle ne fait pas la différence entre les méchants et les gentils.

GAZ LACRYMOGÈNE

Ce n'est pas une arme mortelle, mais le gaz lacrymogène est très efficace pour prendre le dessus sur un groupe d'adversaires. Le gaz aveugle et désoriente temporairement toute personne dans son rayon d'effet, y compris vous.

MUNITIONS

Au fil de la partie, vous trouverez des munitions pour recharger vos armes. Vous pourrez trouver les munitions suivantes :

C4

Une ceinture de C4 contient à la fois la charge de C4 et le détonateur.

GRENADES

Une ceinture avec des grenades à fragmentation

MINES DE PROXIMITÉ

Une ceinture avec des mines de proximité.

GAZ LACRYMOGÈNES

Une ceinture avec des grenades de gaz lacrymogènes.

OBJETS DE L'INVENTAIRE

Les objets dans votre inventaire sont des bonus que vous pouvez trouver en cours de mission. Vous pouvez trouver les objets suivants :

LUNETTES DE VISION NOCTURNE RIGEL OPTICS 3200 PRO

Les lunettes de vision nocturne Rigel 3200 Pro vous permettent de voir à une centaine de mètres dans la pénombre absolue et jusqu'à 500 mètres en extérieur. Elles offrent un angle de vue de 37 degrés, disposent d'un illuminateur infrarouge et d'un circuit de protection contre l'éblouissement.

GILET

Attention, car votre gilet ne vous protège pas contre tous les types de dégâts. Ainsi, il ne vous protège pas des dégâts liés à une chute ou au manque d'oxygène.

GILET DU SWAT

Le gilet du SWAT vous procure une certaine protection, mais vous permet en plus de faire savoir à la police dans quel camp vous êtes. Bien entendu, les mercenaires le sauront aussi…

DÉGUISEMENTS

Les déguisements permettront à John de se fondre dans son environnement et d'éviter la confrontation.

CLÉS

Les clés sont toujours bien pratiques lorsqu'il faut passer des portes fermées.

TROUSSE DE SOINS

Essentielle à votre survie. Restez toujours à l'affût de ces trousses de soins. Vous pouvez les prendre et les utiliser seulement quand nécessaire.

JOUER JOHN MCCLANE

PARLER AUX PERSONNAGES...

L'une de vos meilleures sources, c'est le public. Parlez aux personnages que vous rencontrez.
Vous pouvez parler à tous les personnages dans le jeu en vous approchant d'eux et en utilisant la commande Action.
Selon leur personnalité, ils seront plus ou moins aimables et utiles. Impossible de savoir à l'avance ! Faites attention lorsque vous approchez de civils avec une arme en main, car certaines personnes n'aiment pas qu'on leur pointe une arme sous le nez.

Certaines personnes seront plus utiles que d'autres. Si vous n'avez rien appris d'intéressant, peut-être que vous n'avez pas posé la bonne question. Continuez de leur parler et ils finiront peut-être par vous dire quelque chose d'intéressant. Mais là encore, ils n'auront peut-être rien d'intéressant à dire.

AVANCEZ AVEC PRUDENCE...

La meilleure approche n'est pas toujours d'arriver en tirant sur tout ce qui bouge. En étant discret, il est souvent possible d'équilibrer les chances en éliminant vos ennemis un par un. Si vous prenez le temps d'évaluer une forteresse, vous trouverez peut-être une brèche à exploiter.

Vous pouvez vous rendre furtivement à un endroit qui vous confère un avantage, puis passer en mode action pour éliminer le méchant sans vous faire remarquer. Toutefois, dès que vous tirez ou que vous vous déplacez en mode action, il y a des chances que vous soyez repéré.

Les autres personnages viendront voir ce qui se passe quand ils entendent du bruit. Vous pouvez l'utiliser à votre avantage pour distraire les gardes.

EN DEPLACEMENT...

Etre en mode furtif ou action a une influence sur vos déplacements. Par exemple, plus vous avancez rapidement, plus vous pouvez sauter loin.

Il est plus facile de grimper en sautant lorsque vous êtes en mode furtif, mais lorsque vous voulez sauter par-dessus des obstacles, utilisez plutôt le mode action.

PROTEGER ET SERVIR...

Vous êtes de la police, donc vous êtes un gentil. Cela veut dire que vous devez suivre certaines règles et la première d'entre elles, c'est qu'on ne tue pas des innocents. Ne pas respecter cette règle, c'est être renvoyé sur-le-champ.

Il est également utile de capturer des ennemis vivants. Lorsqu'un ennemi a été menotté, vous pouvez l'interroger et apprendre des choses utiles.

FICHIERS DE LA POLICE

Ces fichiers sont confidentiels et doivent rester confidentiels. Propriété de la Police de Century City.

JOHN MCCLANE

Ancien policier new-yorkais, John McClane a rejoint la police de Century City dans le cadre d'un rapprochement familial, après le divorce demandé par sa femme Holly. En effet, peu après leur divorce, Holly a été envoyée au siège de la Nakatomi au Japon, et John était le seul parent disponible pour s'occuper des enfants.

Depuis le divorce, John passe moins de temps sur le terrain, restant plutôt derrière un bureau.

LUCY MCCLANE

La fille de John McClane fait partie depuis peu des rangs de la police. Nous plaçons beaucoup d'espoirs dans cette jeune femme. Elle a démontré sa capacité à garder son sang-froid dans les situations extrêmes.

CAPT. AL POWELL

Al Powell est récemment devenu le Capitaine de la Police de Century City. Sous sa direction, la police de Century City a pris un nouveau départ.

DICK THORNBERG

Ce reporter de bas étage a déjà souvent eu maille à partir avec le département de la police de Century City. Il a été plusieurs fois cité à comparaître pour obstacle à la justice et semble s'être fait un métier de mettre sur le devant de la scène tous les problèmes du département. Il a récemment été engagé par le Hollywood Entertainment Network, H.E.N. Avec un peu de chance, son nouveau travail nous évitera de l'avoir dans les jambes.

PIET GRUBER

Le fils du tristement célèbre Hans Gruber. Piet Gruber est un enfant gâté qui se veut un playboy philanthropique. Il est très occupé à satisfaire ses envies, mais nous gardons un œil sur lui.

JACK FRONTIER

Jack Frontier, ancienne star d'Hollywood, s'est montré assez discret depuis l'échec de son dernier film. Certaines rumeurs disent qu'il use de ses anciennes relations militaires et à la CIA pour recruter des gros bras. Mémo interne de la CCPD : à surveiller attentivement.

FICHIERS DE LA POLICE

MARLIN

Marlin est une ancienne associée de Piet Gruber. Elle se cache depuis l'échec d'une tentative de détournement d'un pétrolier dans le Golfe Persique, mais elle a été identifiée parmi les malfaiteurs. Des sources de renseignement pensent qu'elle pourrait être entrée dans le pays depuis le Mexique, mais on ne sait pas où elle se cache précisément. Si vous la remarquez, faites preuve d'une extrême prudence.

NITRIC

Expert en explosifs. Nitric a passé plus de temps en prison que hors de prison. Mais il n'y a pas perdu son temps, accumulant d'innombrables connaissances sur la fabrication de bombes. N'ayant aucun respect pour l'autorité ou la vie humaine, Nitric est particulièrement dangereux. Heureusement, il est actuellement en prison pour divers trafics.

CHRISTOPHE VON LABEN

Von Laben est le conservateur actuel d'un prestigieux musée d'art moderne de Los Angeles. Il fréquente des cercles de personnalités proches de Gruber. Rien ne permet pour l'heure de prouver que leurs relations ne sont pas uniquement liées à l'art, mais nous continuons de les surveiller, d'autant que nous observons actuellement une recrudescence des vols d'œuvres d'art.

CRÉDITS

Fox Interactive présente :

Die Hard™ Vendetta

Développé par : Bits Studios

FOX INTERACTIVE

Producteurs associés
Tim Hall
Aaron Blean

Producteur
Chris Miller

Producteur exécutif
Greg Goodrich

Directeur technique
Michael Heilemann

DÉPARTEMENT ASSURANCE QUALITÉ DE FOX

Igor Krinitskiy, *Superviseur AQ*
Ellen Williams, *Responsable AQ*

Equipe de test
Aaron Minjares, Terrance Brant, Nathan Sutter, Red Magpantay, Jason Reis, John Cross

Responsable technique - Michael Dunn

REMERCIEMENTS

Megan O'Brien, Jamie Samson, Dave Stalker, Luke Letizia, Eric Asevo, Steve Bersch, Michael Pole, Kristian Davila, Tom Gastall, Blake McCallister, Dave Shaw, Ivo Gersovich, Jack Van Leer, Lindsey Fischer

Dialogues de - Allison Bloom

UNE PRODUCTION BITS STUDIOS

Producteur exécutif \ PDG - Foo Katan
Directeur jeu - Mario Aguera
Directeur financier / DAF - Rob Hakim
Chef de projet - David Manley

PROGRAMMATION

Programmeur principal - Steven Goodwin
Programmation - Alan Troth, Daniel J. Dobson, Mario Aguera, Dominic Giles, Mark Bendon, Ainurazmi Ainuddin, John McCarten, Ben Hathaway, Leigh White
Programmation IA - Darren Ward
Programmation audio - Jon Head, Peter Henning

INFOGRAPHIE

Direction artistique - Derek Siddle
Infographistes - Richard Cawte, Matthew Cawte, Alan Grier, Mark Robinson, Jason Parkinson, Kristof "Tenshu" Romagnoli
Animation - William DuToit
Lucien Hoare
Concept et scénario - Danny Carr
Mario Aguera
Création des niveaux - Derek Germain, Tony Rogers, James Glanville, Danny Carr

MUSIQUE ET SON

Musique et habillage sonore - Frank R. Favre
Musique complémentaire -
Dylan Beale, Giedrius Kudzinskas

Programmation moteur et outils complémentaires - Jérôme Muffat-Méridol
Nathanael Presson, Frederic Villain

ASSURANCE QUALITÉ

Responsable AQ - Steve Cox
Tests internes - Stephen Hallett

REMERCIEMENTS

Jose Aller, Leanne Leigh, Annette Mahoney, Rhys Cadle, Neil Dejyothin

ACTEURS VOIX ET MOTION CAPTURE

Avec la participation exceptionnelle de
Reginald Vel Johnson
Dans le rôle du Capitaine Al Powell

ACTEURS AYANT PRÊTÉ LEUR VOIX (US - ORDRE ALPHABÉTIQUE) :

Michael Blanchard, Jesse Donahue, Joe Finetti, Richard Greene, Dylan Haggerty, Stacey Klass, David Lelyveld, Brad Lockerman, Jenna Marcari, Michael McGuiness, Cutter Mitchell, Arabian Nazel, Brian Peck, Gabe Rutman, Perry Zombolis

ENREGISTRÉ AU STUDIO ASYLUM STUDIOS (VERSION US)

www.asylumstudio.com
Engineered by - Gabriel Mann

MOTION CAPTURE

Motion capture par Steen Young à Bits Studios Ltd, London.

Mozart : concerto pour piano No. 21 K.267 - Andante – *avec l'aimable autorisation de HNH International Ltd.*

Beethoven : symphonie No. 9 Op.125 – 4ème Movement – *avec l'aimable autorisation de HNH International Ltd.*

Sons de MVSOS Master Set
Boucles de Spectrasonics' Liquid Grooves

OEUVRES D'ART :

Pélerins d'Emmaus, *Rembrandt (1648)*
David et Jonathan, *Rembrandt (1642)*
La sainte famille, *Rembrandt (1640)*
La plume d'autruche, *Rembrandt (c. 1660)*
Le retour du fils prodigue, *Rembrandt (c. 1662)*
Portrait d'un vieil homme, *Rembrandt (1665)*
Homme avec une loupe, *Rembrandt (c. 1668)*
Joseph accusé par la femme de Potiphar, *Rembrandt (1655)*
Hendrickje à la rivière, *Rembrandt (1654)*
Jan Six, *Rembrandt (1654)*
Le moulin, *Rembrandt (1650)*
Nicolaes Ruts, *Rembrandt (1669)*
La résurrection de Lazare, *Rembrandt (1630)*
Autoportrait, *Rembrandt (1669)*
Le festin de Belshazzar, *Rembrandt (1635)*
Autoportrait, *Rembrandt (1629)*
Samson aveuglé par les Philistins, *Rembrandt (1636)*

ACTEURS AYANT PRETE LEUR VOIX DANS LES VERSIONS EUROPEENNES

ALLEMAGNE

Manfred Lehmann (John McClane)
Ron Spiess
Dennis Schmidt-Foss
Ingo Biermann
Stefan Müller-Ruppert
Cornelia Bitsch
Katharina Müller
Berth Wesselmann
Nikolaj Brucker
Michael Reufsteck
Maja Müller
Dascha Lehmann

ITALIE

Mario Cordova (as John McClane)

Marco Balbi
Marco Balzarotti
Claudio Beccari
Massimo Bitossi
Donatella Fanfani
Riccardo Lombardo
Claudio Moneta
Alessandra Prandi
Patrizio Prata
Riccardo Rovatti
Luca Sandri

ESPAGNE

Ramón Langa
Salvador Serrano
Pedro Tena
Paqui Horcajo
Miguel Ángel
Jorge Texeira
Jorge García
Javier García
Juan Lopez
Jose María Carrero
Carmen Gambín
David Bascones
David Rubio
Luis López
Alfredo Martínez

FRANCE

Patrick POIVEY
Martial LEMINOUX
Laurent PASQUIER
Pierre Alain de GARRIGUES
Danielle VILLEVAL
Michel RAIMBAULT
Marc SAEZ
Benoît GOURLEY
Antoine TOME
Lorenzo PANCINO
Marc TESSIER
Nathalie HOMS
Stephane ROUX
Jean Claude DONDA
Bernard BOLET
Pierre DOURLENS
Bruno CHOEL

CRÉDITS

SIERRA ENTERTAINMENT / VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

Producteur exécutif - Bill Dugan
Producteur associé - Bernadette Pryor
Directeur Marketing - Lee Rossini
Chefs de marque - Mike Rodgers, Rozita Tolouey
Vice-président Studios - Rich Robinson
VP Marketing - Barbara Schwabe
Développement réseau - Mike Nicolino
Responsable production - Julie Pitt
Responsable RP - Sarita Churchill
Directeur AQ - Gary Stevens
Superviseur AQ - Ken Eaton
Responsable des tests - Tharlie Richardson
Conception du manuel - Sweeney Designs
Responsable marketing online - Guy Welch
Directeurs certification produits - Rod Shean, Randy Linch
Responsables certification produits - Chris Rooker, Brandon Valdez, Cyra Talton
Ingénieurs certification produit - Richard Benavides
Testeur certification production - Ben Chan
Responsable trade marketing - Mary Barker

REMERCIEMENTS

Mike Ryder, Peter Della Penna, Julie Daino, Molly O'Brien, Adam Lumsden, Eric Roeder, Tracy Gibbs, James Shaw, Erin Alvarez, Ryan Spain

VIVENDI UNIVERSAL GAMES INTERNATIONAL CREDITS

DIRECTION

Christophe Ramboz
Vivendi Universal Games International Président & Directeur exécutif

Michael Fuller
Vice-président senior - Marketing et stratégie

Pierre Lansonneur
Vice-président senior - Finances

PRODUCTIONS NDA

Dominique Cor
Vice-président senior

Stephen Loveday
Responsible développement commercial

Jose Aller
Producteur senior

EQUIPE MARKETING

Estelle Dubernard
DIRECTRICE MARKETING

Lucile Bousquet
CHEF DE PROJET SENIOR

EQUIPE ÉDITION

Annick Decrop
DIRECTRICE EDITION

Sophie Mauger
EDITEUR

CRÉDITS

EQUIPE OPÉRATIONS

Gilles Marion
DIRECTEUR OPERATIONS EUROPE

Fabien Tisle
DIRECTEUR ADJOINT OPERATIONS EUROPE

Melissa Brown
SUPERVISEUR CONSOLE EUROPE

SERVICE LÉGAL

Chantal Veillon-Berteloot
Directrice service légal

EQUIPE RELATIONS PRESSE

Stephane Vallet
RESPONSABLE PRESSE INTERNATIONAL

EQUIPE DIRECT MARKETING

Myriam Santoso
DIRECTRICE DIRECT MARKETING EUROPE

EQUIPE DE LOCALISATION

Gerry Carty
Directeur exécutif

Flavie Gufflet
Responsable localisation

Jim Clarke
Chef de projet

Diego Crescenzio
Ronan O'Laire
Darragh O Regan
David Lopez
Boris Rabel
Thorsten Heinze
Jose Luis Vazquez Vicente
Sarah Brennan
AQ

REMERCIEMENTS :

Frank Matzke pour son aide sur ce projet.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque et pilotes de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran. Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :
  (00 33) 0 891 670 800 (0,22 €/mn)
  fax: (00 33) 01 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et le samedi, dimanche et jours fériés de 10h à 18h.
Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 30 67 90 53
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Interactive Publishing France - Service consommateurs – 32 avenue de l'Europe - 78941 Vélizy-Villacoublay Cedex
- 1 adresse e-mail : infoconso@sierra.fr
- 2 adresses Internet : www.sierra.fr : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

Retrouvez sur www.vivendi-universal-interactive.fr toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.
http://www.sierra.fr
e-mail : support.technique@vup-interactive.com

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :
08 36 68 46 50
Ce service fonctionne 24h /24 et 7j /7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (0,34 € la minute, tarif en vigueur au 1er Septembre 2001)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :
Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE LIMITÉE

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation. Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.
La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues . Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique ».

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D 'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."